

Руководство Пользователя

Содержание

Введение 4
Системные требования 4
Установка 4
Главное меню 5
Создание сценария 5
Загрузка сценария 6
Загрузка сохраненной игры 7
Игра по сети 7
Создание сервера 8
Начать многопользовательскую игру 8
Авторы 8
Опции 8
Выход 10
Внутриигровой интерфейс 10
Инструментальные панели 10
Главная инструментальная панель .11
Панель строительства 11
Системная панель 12
Просмотр списка транспортных средств 12
Характеристики и свойства транспортных средств 13
Покупка транспортных средств 13
Модернизация транспортных средств 14
Просмотр списка маршрутов 14
Изменение/корректировка маршрута .14
Просмотр списка водителей 15
Характеристика и навыки водителя .16
Наем водителей 16
Список транспортных объектов 16
Характеристики транспортных объектов 17
Список транзитных складов 18
Характеристики транзитного склада .18
Список станций технического обслуживания (СТО) 19
Возможности СТО 19
Индустрия 20
Список контрактов 20
Просмотр финансовой статистики 21
Окно кредита 21
Просмотр региональной статистики .21
Карта 22
Экран кампании 22
Управление 24
Управление грузовиками 24
Выбор маршрута 24
Соответствие типа кузова виду перевозимых грузов 24
Управление персоналом 24
Возможность найма водителя 24
Обучение 24
Управление станциями \ складами 25
Отличия транспортного терминала \ склада \ магазина 25
Типы сценариев 25
«Горячие клавиши» 26
Используемые в игре транспортные средства 28
Встречающиеся в игре строения и объекты 32
Объекты транспортной системы 32
Дорога городская 32
Дорога загородная двухполосная 32
Дорога загородная четырехполосная 32
Автомагистраль 32
Мост 32
Эстакада 32
Тоннель 33
Станция ТО 33
Транспортный терминал 33
Транзитный склад 33
Магазины 34
Объекты инфраструктуры 34
Магазин для покупки транспорта 34
Общие особенности объектов инфраструктуры 34
Нефтезавод 34
Мусоросжигательный завод 35
Заправочная станция 35
Теплоэлектростанция. 35
Ферма 35
Поле 35
Шахта 35
Металлургический завод 36
Химический завод 36
Судостроительный завод 36
Лесокомбинат и лесозаготконтора 36
Фабрика 36
Фабрика текстиля 36
Фабрики полупроводников и высоких технологий,
Центр программного обеспечения 36
Город 37
Порт 37
Федеральный склад 37
Техническая поддержка 38
Авторы 39
G5 Software 39
Бука 39
Лицензионный договор 41





Введение

«Hard Truck Tycoon» - экономический симулятор, воссоздающий атмосферу развития индустрии грузоперевозок США, начиная с 60-х годов XX века, до наших дней.

Сегодня США располагают самой мощной транспортной системой в мире, являющейся основным инструментом, обеспечивающим надежное функционирование экономики страны, особенно в рамках конкуренции с Европой и Японией.

Планируя экономическое развитие вновь созданной транспортной компании, приобретая грузовики, нанимая и обучая водителей, развивая инфраструктуру, вам предстоит вступить в конкурентную борьбу и построить собственную империю грузоперевозок.

Системные требования

Для запуска игры *«Hard Truck Tycoon»* система должна удовлетворять следующим требованиям:

Минимальные системные требования:

ОС:	*Windows 98 /2000/ME /XP*
Процессор:	*Intel Pentium III 1 GHz.*
Оперативная память:	*256 Mb*
Видео:	*nVidia GeForce 2 GTS / ATI Radeon 7500 с 32 Mb*
Свободное место на жестком диске	*500 Mb*
Звук:	*DirectX-совместимая звуковая карта*
CD-ROM:	*Не менее, чем 8x скоростной*
Дополнительное ПО:	*DirectX 9.0c*
Клавиатура, мышь	

Рекомендуемые системные требования:

ОС:	*Windows XP*
Процессор:	*Intel Pentium IIII 2 GHz.*
Оперативная память:	*512 Mb*
Видео:	*nVidia GeForce 5600 / ATI Radeon 9600 с 128 Mb*
Свободное место на жестком диске	*1 Gb*
Звук:	*DirectX-совместимая звуковая карта*
CD-ROM:	*Не менее, чем 8x скоростной*
Дополнительное ПО:	*DirectX 9.0c*
Клавиатура, мышь	

В добавление к перечисленным выше основным требованиям необходимо, чтобы на машине был установлен DirectX версии 9.0b или старше и Internet Explorer версии 6.0 или старше.

Для игры по сети необходимо иметь TCP/IP network-протокол.

Установка

Вставьте диск с игрой в CD-ROM привод. Программа инсталляции запустится автоматически. Следуйте инструкциям программы инсталляции для успешной установки Игры. По окончании установки дважды кликните на иконку игры на Вашем Рабочем Столе или выберите пункт «Игра» в меню программы автозапуска. Диск с игрой должен находится в CD-ROM приводе.

Примечание

Если автораспознавание диска в вашем компьютере отключено, то нажмите кнопку «**Пуск**» (Start) на панели Windows, выберите пункт меню «**Выполнить**» (Run) и нажмите кнопку «**Обзор**» (Browse). Выберите CD-ROM привод с первым компакт-диском игры и запустите файл в корневой папке компакт-диска с названием «**Setup.exe**». Для этого надо щелкнуть по нему два раза левой кнопкой мыши.

Главное меню



Нижнюю половину круга занимают стилизованные изображения шести основных опций главного меню, о которых пойдет речь в следующих разделах Настоящего руководства пользователя. Седьмая, дополнительная опция, вынесена в левый, нижний угол экрана. Это «кнопка» «выход», позволяющая выйти из главного меню игры.

Создание сценария



Выбрав данный пункт в главном меню, вы попадете в меню создания сценария, где сможете сгенерировать новую игровую карту. Для того чтобы установить параметры создания нового сценария, установите соответствующее положение регулятора-ползунка для каждого параметра. С помощью регуляторов можно задать: уровень сложности сценария, количество оппонентов, задержку скорости развития оппо-





нентов, уровень интеллекта виртуальных противников, максимально доступный для игрока кредит, стоимость постройки объектов, и другие опции.



В случае выбора опции «старт игры» (кнопка «играть»), перед вами появится загрузочная заставка с логотипом игры *«Hard Truck Tycoon»*. В нижней части заставки отображается процесс загрузки создаваемой карты.

После окончания процесса загрузки вы попадаете на сгенерированную карту.

Загрузка сценария



Выбрав данный пункт в главном меню, вы попадаете в меню загрузки сценария, откуда сможете запустить один из существующих сценариев развития ситуации в игре. Для того чтобы установить параметры запуска сценария, установите в соответствующее положение ползунок-регулятор для каждого параметра. При помощи регуляторов могут быть установлены: уровень сложности карты, количество оппонентов, задержка развития оппонентов, уровень интеллекта виртуальных противников, максимальный кредит доступный игроку, стоимость постройки объектов, стоимость эксплуатации, вероятность поломок. Вы можете ближе познакомится с каждым из сценариев, прочитав их описания.

В случае выбора опции «старт игры» (кнопка «играть»), перед вами появится загрузочная заставка с логотипом игры *«Hard Truck Tycoon»*. В нижней части заставки отображается процесс загрузки сценарной карты.

После окончания процесса загрузки вы попадаете на карту, соответствующую выбранному вами сценарию.



Загрузка сохраненной игры



Выбрав этот пункт главного меню, вы попадете в меню загрузки ранее сохраненной игры. Из списка ранее сохраненных игр, вы можете выбрать одну и загрузить ее для продолжения игрового процесса. Каждая сохраненная игра имеет название, в котором фигурирует имя сценария и год, в котором развиваются события этой сохраненной игры. Из этого же меню любая сохраненная игра может быть удалена.

В случае выбора опции «старт игры» (кнопка «играть»), перед вами появится загрузочная заставка с логотипом игры *«Hard Truck Tycoon»*. В нижней части заставки отображается процесс загрузки карты сохраненной игры.

После окончания процесса загрузки вы попадаете на карту сохраненной игры.

Игра по сети



Вы можете играть в *«Hard Truck Tycoon»* по локальной сети или сети Интернет. Игра объединяет до 5 игроков. Для этого один компьютер должен использоваться в качестве сервера, тогда другие игроки смогут начать игру одновременно присоединившись к нему. Если вы решили создать игру, то выбрав в главном меню пункт «многопользовательская игра», в окне многопользовательской игры нажмите на кнопку «Создать игру», если вы хотите присоединиться к игре, выберите одну из активных игр и нажмите на кнопку «Присоединится».

Для того чтобы обновить список текущих серверов, нужно нажать кнопку «Обновить список». Созданные сервера появляются в списке в соответствии с указанными фильтрами.

В случае, если по каким то причинам не находится существующий сервер, вы можете соединиться с ним, явно указав его IP, для чего надо нажать кнопку «Подключение по IP».



Создание сервера



В *«Hard Truck Tycoon»* действие сетевой игры может происходить как на карте одного из существующих сценариев развития ситуации в игре, так и на вновь сгенерированной карте.В списке игроков указанны присоединившиеся на данный момент игроки. Игроки могут общаться между собой посредствам чата.

При этом могут быть выставлены настройки игры, аналогичные тем, что применяются при загрузке сгенерированных карт или сценария соответственно.

Начать многопользовательскую игру



Если в вашей локальной сети есть сервера с игрой *«Hard Truck Tycoon»*, то, присоединившись к одному из них, вы попадете в окно присоединения к сессии. В данном окне вы можете только общаться с присоединившимися игроками при помощи чата. Также вы можете видеть параметры игры, которые выставлены на сервере.

Многопользовательская игра может происходить при одновременном включении в нее всех участвующих игроков. Последующее присоединение к такой игре других участников не предусматривается. Так же в многопользовательском режиме игры не предусматривается возможность объединения игроков в какие-либо команды.

Авторы

Выбрав в главном меню опцию "Авторы", вы сможете узнать, кто работал над созданием игры *"Hard Truck Tycoon"*.

Опции

В этом пункте главного меню вы можете изменить настройки графики "Настройки видео", звука " Настройки звука" и игры " Настройки игры".

Для перехода между окнами настроек служат кнопки: "Настройки видео", "Настройки звука", "Настройки игры".

Клавиши, расположенные внизу окна всех настроек:

"по умолчанию" - позволяет выбрать автоматические настройки видео, аудио и игровых настроек игры.

"отменить" - отмена заданных параметров настройки видео, аудио и игровых настроек и переход к ранее заданным.

"принять" - применить выбранные параметры настройки видео, аудио и игровых настроек игры.



В пункте "Видео настройки" вы можете установить параметры отображения в игре следующих настроек:

"Видеокарта" - позволяет адаптировать видеоряд игры к видеокарте компьютера.

"Разрешение экрана" - позволяет выбрать наиболее подходящее для данного пользователя разрешение экрана монитора во время игры.

"Детализация графики" - позволяет, с помощью подвижного ползунка, отрегулировать качество изображения объектов в игре.

"Детализация теней" - позволяет, с помощью подвижного ползунка, отрегулировать количество и контрастность теней от объектов таким образом, чтобы они не создавали помех во время игры.

"Гамма" - позволяет, с помощью подвижного ползунка, отрегулировать контрастность цветовой гаммы видеоряда игры.

"Полноэкранный режим" - позволяет выбрать подходящее для данного пользователя отображение игры на экране монитора: - либо в стандартном окне, либо во весь экран.



Используя ползунки в верхней части меню аудионастроек можно установить уровень громкости звучания музыки и эффектов в игре.

В нижней части слева выводится перечень имеющихся мелодий, из которых можно выбрать ту, которая будет сопровождать игровой процесс.

В нижней части справа выводится меню из которого можно открыть любую папку с любой мелодией из имеющихся на вашем компьютере. После того, как нужный музыкальный файл будет найден, он выделяется нажатием правой кнопки мыши и переносится в перечень, находящийся в нижней части слева. Название этого файла должно появиться в перечне, звучащих в игре мелодий. Тогда его можно выделить для обеспечения музыкального сопровождения игрового процесса.



В меню "Игровых настроек" предусматривается подключение или отказ от следующих опций:

"Пауза при сообщении" - позволяет, пометив "галочкой", автоматически переводить игру в режим паузы при наступлении отмеченного события.

"Формат даты" - позволяет выбрать наиболее подходящий для каждого пользователя порядок отображения всех дат в игре.

"Автоподключение дороги" - позволяет, автоматически соединять транспортные объекты с ближайшей дорогой.

"Задержка подсказки" - позволяет, отрегулировать паузу между моментом наведения курсора мыши на какую-либо опцию или объект в игре и появлением "окошка" подсказки, показывающего назначение или описание такой опции или объекта.

Выход

Чтобы выйти из игры нажмите «Выход», подтвердив свое желание. Для такого подтверждения необходимо нажать на клавишу «» в окне запроса о выходе из игры.

Внутриигровой интерфейс

После загрузки карты, вы попадаете непосредственно в игру. Взаимодействие с игрой происходит через внутриигровой интерфейс.

Инструментальные панели

В окне главной инструментальной панели выводится название компании, название главы, выбранная эмблема компании, а также денежные средства, имеющиеся на счету компании.



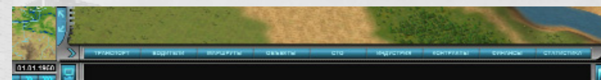
Игровой экран обладает встроенными, трансформируемыми инструментальными панелями, которые предоставляют игроку стандартные наборы действий для игры.

Выбираемый пункт интерфейса плавно трансформируется с тем, чтобы явно указать на предполагаемый выбор игрока.

Интуитивность интерфейсу обеспечивает развернутое описание предполагаемого действия, при наведении курсора на активную область во всплывающем окне.

Вы можете отключать отображение одной или нескольких панелей.

Главная инструментальная панель



Опции панели позволяют просмотреть следующие списки:

Транспорт - список транспортных средств, имеющихся у компании игрока.

Водители - список водителей, работающих в компании игрока.

Маршруты - список созданных игроком маршрутов.

Объекты - список всех объектов транспортной системы, доступных для грузовиков игрока.

СТО - список СТО, доступных для грузовиков игрока.

Индустрия - список объектов инфраструктуры, доступных для грузовиков игрока.

Контракты - список заключенных контрактов.

Финансы - список финансовых отчетов.

Статистика - позволяет открыть окно, где приводятся графики сравнительной статистики по компаниям-конкурентам в этом регионе.

«Кнопка» просмотра игровых сообщений вызывает окно, где отображаются игровые сообщения.

В любом положении главной инструментальной панели выводится текущая игровая дата. Из главной инструментальной панели также может быть скорректирована скорость игры.

Так же, окно главной инструментальной панели имеет опции, с помощью которых можно свернуть/развернуть панель строительства, системную панель и панель с опциями вызова информации о транспорте, водителях, терминалах и др.

Панель строительства

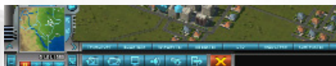


«Кнопка» меню строительства дорог позволяет выбрать один из четырех, предлагаемых типов дорог, который наиболее выгоден для постройки в данный момент игры. После осуществления такого выбора к курсору «прикрепляется» иконка, символизирующая готовность к постройке объекта. Мосты, туннели, эстакады и развязки будут построены автоматически при прокладке дороги любого типа. Красный цвет в отображении контура будущей дороги говорит о том, что в данном месте дорога не может быть построена.

«Кнопка» меню строительства транспортных объектов позволяет выбрать тип того дорожного объекта, который вы желаете построить в данный момент (станция технического обслуживания, транспортный терминал, транзитный склад, магазин). После осуществления такого выбора к курсору «прикрепляется» иконка, символизирующая готовность к постройке выбранного объекта. Обратите внимание! Вы можете строить транспортные терминалы только рядом с действующими объектами инфраструктуры или на территории города. Красный цвет контура будущего объекта означает, что этот объект построить невозможно. Для работы дорожного объекта необходимо, чтобы он был связан с дорожной сетью (при установке дорожного объекта выезд из него должен быть ориентирован на близлежащую дорогу. Поворот здания при установке осуществляется по клавишам «1» и «3» на клавиатуре NumPad).

«Кнопка» уничтожения дорог позволяет выбрать и уничтожить любую из дорог, ранее построенных игроком. Для уничтожения дороги надо выбрать этот пункт в панели строительства. После осуществления такого выбора к курсору «прикрепляется» иконка, с изображением бульдозера. Удерживая правую клавишу мыши, с помощью рамки зеленого цвета выделяется дорога, предназначенная для ликвидации. Если цвет рамки красный, значит выбранная дорога не может быть уничтожена. После выделения предназначенной для ликвидации дороги, необходимо отпустить правую клавишу мыши. Последует запрос на подтверждение действий по уничтожению выбранной дороги. При нажатии на кнопку «Ок» в окне подтверждения, выбранная дорога будет уничтожена.

Системная панель



Системная панель может быть вызвана из главной инструментальной панели, нажатием клавиши. С помощью этой панели вы можете получить доступ к следующим закладкам системного окна: сохранение текущей игры, загрузка ранее сохраненной игры, управление настройками игры, а также выход из игры.

Просмотр списка транспортных средств



Окно просмотра списка транспортных средств так же вызывается из главной инструментальной панели. В окне выводится список транспортных средств с краткими характеристиками каждого из них.

При нажатии на кнопку «Купить» вызывается окно покупки транспортного средства.

Нажав «Найти» можно получить подробную информацию о предварительно выделенном в списке грузовике.

Нажав «Водитель» на грузовик может быть назначен один из свободных на данный момент водителей.

Нажав «Маршрут» грузовику может быть назначен один из существующих маршрутов.

Нажав «Модернизация» можно перейти к модернизации выделенного в списке грузовика.

Нажав «Обмен» вызывается окно покупки транспортного средства с функцией обмен. Таким образом, отмеченный в списке транспортных средств грузовик списывается в счет покупаемого.

Нажав «Продать» отмеченный в списке транспортных средств грузовик списывается по остаточной стоимости с баланса компании.

Также, с помощью правой кнопки мыши, может быть вызвано контекстное меню с описанием для каждого транспортного средства.

При выборе пункта «Найти объект» контекстного меню для транспортного средства камера переместится в точку карты, в котором находится данное транспортное средство.

При выборе пункта «Свойства объекта» контекстного меню для транспортного средства, а также при двойном клике на транспортное средство вызывается окно свойств транспортного средства.

Характеристики и свойства транспортных средств



Окно свойств транспортного средства вызывается при двойном клике курсора на транспортное средство непосредственно на карте самой игры. Кроме того, оно вызывается из списка транспортных средств компании, а также по выбору пункта «Свойства» из контекстного меню ТС.

Окно содержит несколько закладок, отображающих информацию по выбранному транспортному средству. Закладка с изображением кинокамеры позволяет наблюдать за движением выбранного автомобиля по местности. Закладка с изображением грузовика позволяет просмотреть его тактико-технические характеристики. Закладка описания позволяет вывести описание выбранного грузовика. Крайняя справа закладка позволяет просмотреть данные о затратах/прибылях, связанных с этим транспортным средством.

Одновременно может быть вызвано не более 4 окон свойств для разных транспортных средств.

Покупка транспортных средств



Окно покупки транспортного средства вызывается из окна просмотра списка транспортных средств при покупке нового грузовика и при использовании схемы обмен. В окне доступен конструктор транспортного средства со следующими действиями: выбор специализации, выбор типа шасси, выбор двигателя, выбор типа кабины, выбор прицепа или кузова для перевозки определенного груза.

При покупке ТС со счета компании игрока вычитается определенная сумма, равная стоимости этого грузовика. Одновременно, заказанное ТС появляется в списке транспортных средств компании. При использовании схемы «обмен» списывается выбранное транспортное средство, причем его остаточная стоимость учитывается при покупке нового транспортного средства.

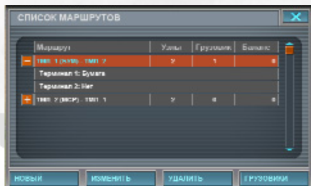
Модернизация транспортных средств

Окно модернизации транспортного средства вызывается из окна просмотра списка транспортных средств или по выбору соответствующего пункта из контекстного меню. Помимо того, оно вызывается из окна покупки транспортного средства, нажатием на клавишу «Модернизация».

Визуально данное окно похоже на окно покупки транспортного средства. С его помощью вы можете установить на выбранное транспортное средство более мощный двигатель, а также установить спальник на седельный тягач.

Модернизация ТС вычитает определенную сумму со счета компании игрока, при этом, одновременно в списке транспортных средств компании появляется модернизированное ТС.

Просмотр списка маршрутов



Окно просмотра списка маршрутов вызывается из главной инструментальной панели. В этом окне отображается список маршрутов всех транспортных средств компании игрока с краткими характеристиками этих маршрутов.

При нажатии на кнопку «Новый маршрут» вызывается редактор маршрутов, с помощью которого можно создать новый маршрут. Для создания нового маршрута необходимо, чтоб имелся в наличии автомобиль с водителем, укомплектованный кузовом соответствующего класса. В редакторе маршрута выбирается опция его создания, а к курсору привязывается специальный значок. Этим значком, на игровой карте, нужно произвести клик начального и конечного пунктов маршрута, после чего линия маршрута будет подсвечена зелеными стрелками для грузовиков и желтыми стрелками для тягачей..

При нажатии на кнопку «Редактировать» вызывается окно редактора маршрутов, с помощью которого можно отредактировать существующий маршрут.

При нажатии на кнопку «Удалить» ненужный маршрут будет удален.

При нажатии на кнопку «Грузовик» можно перейти к выбору грузовика, для которого назначается маршрут.

Изменение/корректировка маршрута

Окно редактора маршрута вызывается из окна списка маршрутов. Вы можете его использовать для создания нового, а также для редактирования уже существующего маршрута. Окно содержит несколько закладок, отображающих информацию по выбранному текущему маршруту. Первая слева закладка отражает информацию о начальном и



конечном пунктах маршрута, а так же о характере перевозимого груза (кликнув на выделенный уголок строки с названием груза можно выбрать тип груза). Закладка с изображением грузовика позволяет просмотреть тактико-технические характеристики грузовика, назначаемого на маршрут. Закладка статистики позволяет просмотреть статистическую информацию о маршруте, где так же отражена его текущая доходность.

При нажатии на кнопку «-Новый узел» вызывается механизм, позволяющий указать на карте новый узел маршрута (узлом маршрута может быть станция, склад или магазин). После чего вам необходимо указать непосредственно на игровой карте новый узел. Для каждого узла, в котором предполагается погрузка грузовика, явно указывается загружаемый ресурс (разгрузка транспортного средства происходит автоматически - в случае, если перевозимый груз может быть выгружен на данном узле). Также для каждого узла можно указать режим полной погрузки\разгрузки, то есть грузовик будет находиться на терминале до полного выполнения действия.

При нажатии на кнопку «Изменить» можно перейти к изменению одного из существующих маршрутов.

При нажатии на кнопку «Удалить» текущий узел может быть удален из маршрута.

При нажатии на кнопку «ОК» происходит подтверждение внесенных изменений и закрытие окна редактора маршрута.

Просмотр списка водителей



Окно просмотра списка водителей вызывается из главной инструментальной панели. В окне выводится список водителей с краткими характеристиками и квалификационной оценкой каждого из них.

При нажатии на кнопку «Нанять» вызывается окно наема водителей.

При нажатии на кнопку «Уволить» выбранный водитель может быть уволен.

При нажатии на кнопку «Найти», появляются краткая характеристика и квалификационная оценка того водителя, имя которого выделено в списке.





При нажатии на кнопку «Объединить», водитель , выбранный из списка нанятых водителей, может быть объединен с другим, для работы в качестве экипажа на одном магистральном тягаче. Для выполнения такого объединения нужно выделить в списке выбранного водителя, нажать кнопку «Объединить», после чего строка с данными «прикрепится» к курсору мыши, который необходимо навести на строку с данными другого водителя, нажав правую клавишу мыши для того, чтобы произошло объединение. Разделить экипаж, возможно выделив его в списке и нажав кнопку «Разделить группы».

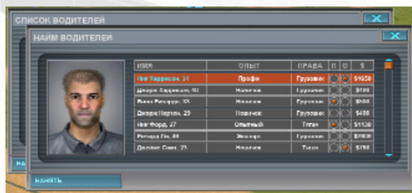
Характеристика и навыки водителя



Окно свойств водителя вызывается «кликом» на строку с данными водителя в списке водителей, либо из меню свойств грузовика, на который назначен данный водитель, «кликом» на строку с именем водителя в окне свойств грузовика.

Окно свойств водителя содержит несколько закладок, отображающих информацию по выбранному водителю. На закладке обучение отображается список сертификатов, которые выбранный водитель может получить после обучения. На закладке статистика, отображаются данные о работе и опыте водителя.

Наем водителей



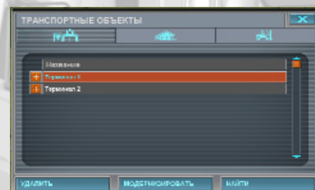
Окно наема водителя вызывается из меню просмотра списка водителей.

В окне выводится список доступных водителей с краткой информацией, стоимость наема на работу, требуемая оплата труда.

При нажатии на кнопку «Нанять» происходит наем выбранного водителя.

Список транспортных объектов

Окно просмотра списка транспортных объектов вызывается из главной инструментальной панели. В окне выводится список транспортных объектов с их краткими свойствами. В верхней части окна выведены закладки, открывающие списки каждого из трех имеющихся типов транспортных объектов: (слева на право) транспортные терминалы, транзитные склады, магазины.



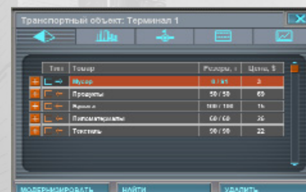
В нижней части окна имеются три клавиши: «Удалить», «Модернизация», «Найти».

Нажатие клавиши «Удалить» приведет к удалению выделенного транспортного объекта.

Нажатие клавиши «Модернизация» приведет к модернизации помещений и оборудования выделенного транспортного объекта. Модернизированный объект имеет больше мест для погрузки грузовиков, а также большую вместимость.

Нажатие клавиши «Найти» приведет к выводу на экран более подробных данных о выделенном транспортном объекте.

Характеристики транспортных объектов



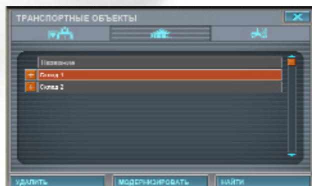
Окно свойств любого из транспортных объектов, вызывается из списка транспортных объектов, либо из контекстного меню, вызываемого кликом на сам объект, непосредственно в игре.

Окно свойств транспортного объекта содержит несколько закладок, отображающих информацию по выбранному объекту: (слева на право) ресурсы, задействованная инфраструктура, маршруты, описание, статистика. На закладке ресурсов, которые доступны на данном объекте, выдается краткая информация по каждому из этих ресурсов, причем, видно потребляется ресурс или вырабатывается, каков его имеющийся объем или потребность в нем. Для потребляемых ресурсов указана цена, по которой они покупаются. На закладке задействованной инфраструктуры можно посмотреть какие виды ресурсов поступают/отправляются на данный транспортный объект с близлежащих предприятий и какие предприятия задействованы в работе с этим транспортным объектом. На закладке с перечнем маршрутов приводится информация о грузовиках, которые осуществляют вывоз-ввоз товаров на данный транспортный объект. На закладке описания приведено текстовое описание назначения и возможностей рассматриваемого транспортного объекта. На закладке статистики можно посмотреть данные о работе транспортного объекта.

При нажатии на кнопку «Модернизировать» происходит модернизация выбранного транспортного объекта. Модернизированный объект имеет больше мест для погрузки грузовиков, а также большую вместимость.

При нажатии на кнопку «Удалить» происходит удаление выбранного транспортного объекта. Пользуясь опцией удаления транспортных объектов, нужно действовать предельно внимательно, так как удаляемый объект может оказаться узловой точкой какого-либо маршрута, и его удаление может привести к остановке транспортных средств, обслуживающих этот маршрут. Причем такая остановка может произойти в любом из мест, где находились транспортные средства в момент уничтожения объекта, являющегося узловой точкой маршрута.

Список транзитных складов



Окно просмотра списка транзитных складов вызывается из окна просмотра списка транспортных объектов. В окне выводится список транзитных складов, обратившись к которому можно ознакомиться с их краткими характеристиками.

При нажатии на кнопку «Удалить» происходит удаление выбранного транзитного склада.

При нажатии на кнопку «Модернизировать» происходит модернизация выбранного склада. Модернизированный склад имеет больше мест для погрузки грузовиков, а также большую вместимость.

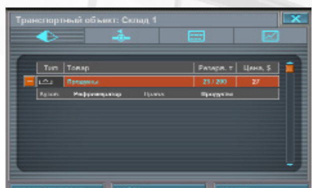
При нажатии на кнопку «Найти», выводится более подробная информация по выбранному складу.

Разница между транспортным терминалом и транзитным складом заключается в том, что на транзитном складе дополнительно можно: складировать грузы и менять прицепы у тягачей, а терминал необходим для отправки грузов с любого из промышленных предприятий. Разница же между двумя вышеописанными объектами и магазином, заключается в том, что магазин способен только лишь получать грузы. Ни какая их отгрузка из магазина или их транзит, с временным хранением в магазине не возможны.

ВНИМАНИЕ: На терминале третьего уровня можно менять прицепы!!!!

Аналогично окну со списком транзитных складов работают окна со списками транспортных терминалов и магазинов.

Характеристики транзитного склада



Окно свойств транзитного склада вызывается из списка транзитных складов, либо из контекстного меню, закрепленного за самим складом, непосредственно в игре.

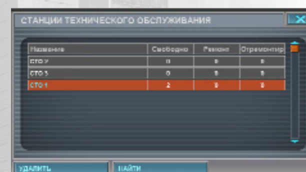
Окно свойств транзитного склада, как и любого другого транспортного объекта, содержит несколько закладок, отображающих информацию по выбранному складу: (слева на право) ресурсы, задействованная инфраструктура, маршруты, описание, статистика. На закладке ресурсов, которые доступны на данном складе, выдается краткая информация по каждому из этих ресурсов, причем, видно потребляется ресурс или вырабатывается, каков его имеющийся объем или потребность в нем. Для потребляемых ресурсов указана цена, по которой они покупаются. На закладке задействованной инфраструктуры можно посмотреть какие виды ресурсов поступают/отправляются на данный транзитный склад с близлежащих предприятий и какие предприятия задействованы в работе с этим транзитным складом. На закладке с перечнем маршрутов приводится информация о грузовиках, которые осуществляют вывоз-ввоз товаров на данный транзитный склад. На закладке описания приведено текстовое описание назначения и возможностей рассматриваемого транзитного склада. На закладке статистики можно посмотреть данные о работе транзитного склада.

При нажатии на кнопку «Модернизировать» происходит модернизация выбранного транзитного склада. Модернизированный склад имеет больше мест для погрузки грузовиков, а также большую вместимость.

При нажатии на кнопку «Удалить» происходит удаление выбранного транзитного склада. Пользуясь опцией удаления транзитных складов, нужно действовать предельно внимательно, так как удаляемый склад может оказаться узловой точкой какого-либо маршрута, и его удаление может привести к остановке транспортных средств, обслуживающих этот маршрут. Причем такая остановка может произойти в любом из мест, где находились транспортные средства в момент уничтожения склада, являющегося узловой точкой маршрута.

Аналогично окну с характеристиками транзитного склада работают окна с характеристиками транспортного терминала и магазина.

Список станций технического обслуживания (СТО)

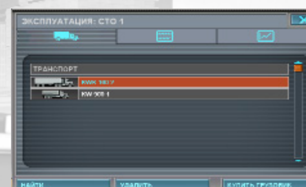


Окно просмотра списка станций технического обслуживания (СТО), вызывается из главной инструментальной панели. В окне выводится список станций технического обслуживания (-СТО), с их краткими свойствами.

При нажатии на кнопку «Удалить» происходит удаление выбранной СТО.

При нажатии на кнопку «Найти» открывается окно, где отображаются свойства выделенной СТО.

Возможности СТО



Окно свойств СТО вызывается из списка СТО, к которому можно обратиться из главной инструментальной панели, либо из контекстного меню самой СТО, появляющегося после клика левой кнопкой мыши на этот объект непосредственно в игре.

Окно свойств СТО содержит несколько закладок, отображающих информацию по выбранной станции. На закладке с изображением грузовика отображается информация о грузовиках, находящихся в данный момент на станции. На средней закладке находится текстовое описание возможностей и назначения станции. На закладке статистики приводятся данные о работе станции.

В нижней части этого окна расположены клавиши «Найти», «Удалить» и «Купить грузовик».

При нажатии на кнопку «Найти», СТО, свойства которой просматриваются из этого окна, появится в центре игрового экрана.

При нажатии на кнопку «Удалить» происходит удаление выбранной СТО. Пользуясь опцией удаления СТО, нужно действовать предельно внимательно, так как удаляемая СТО может оказаться узловой точкой

какого-либо маршрута, и ее удаление может привести к остановке транспортных средств, обслуживающих этот маршрут. Причем такая остановка может произойти в любом из мест, где находились транспортные средства в момент уничтожения СТО, являющейся узловой точкой маршрута. Возможно уничтожить лишь такую СТО, на которой, в момент ее ликвидации нет транспортных средств. В случае наличия на СТО транспорта, кнопка «Удалить» становится недоступной.

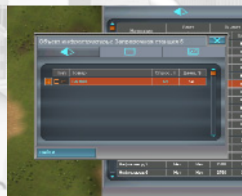
При нажатии на кнопку «Купить грузовик», происходит переход от окна свойств СТО к окну магазина покупки транспортных средств. Причем, в отличии от окна магазина покупки транспортных средств, вызываемого из главной инструментальной панели, в этом окне, покупаемый грузовик будет сразу размещен на ту СТО, из окна свойств которой был осуществлен переход в магазин покупки транспортных средств.

Индустрия



Окно просмотра списка объектов индустрии вызывается из главной инструментальной панели. В окне выводится список индустриальных объектов с краткой информацией по каждому из них.

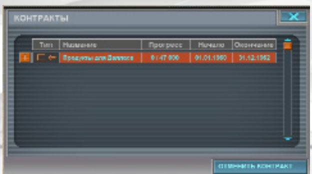
Окно просмотра списка объектов индустрии содержит две закладки. На закладке с изображением пирамиды отображается таблица описаний количества производимого и потребляемого товара с ценами на каждый товар. Причем, для удобства просмотра тех или иных объектов, являющихся производителями или потребителями товаров, в правой части этой закладки имеется список самих товаров. Выбрав справа какой-нибудь вид товара, в левой части таблицы отобразятся все предприятия, производящие или потребляющие его. На закладке с изображением завода находится перечень всех объектов индустрии штата, активных на данный момент времени.



При нажатии на кнопку «Найти», расположенной в нижней части этого окна, появится более подробное описание объекта, который должен быть заранее выделен из общего перечня.

Появление более подробное описание объекта, происходит при выделении такого объекта и нажатии кнопки«Найти» на любой из закладок этого окна.

Список контрактов



Окно просмотра списка контрактов вызывается из главной инструментальной панели. В окне выводится список контрактов с краткой информацией по каждому из них.

При нажатии на кнопку «Отменить контракт» происходит разрыв выделенного контракта.

Контракт является обязательством на поставку или вывоз товара с определенных объектов инфраструктуры. У каждого контракта есть четкие временные границы. По своему типу контракты делятся на обязательные и необязательные. Игрок не может отказаться от обязательных контрактов и должен их выполнить. В случае невыполнения игрок проигрывает, сценарий прерывается, а игра завершается.

Контракт на вывоз мусора является необязательным. Этот контракт, игроку предлагает город, в котором действует его транспортная компания. Для его выполнения нужно наладить вывоз мусора таким образом, чтобы мусор вывозился во время и не захламлял город. При этом своевременно должны выполнятся и остальные контракты компании.

Просмотр финансовой статистики

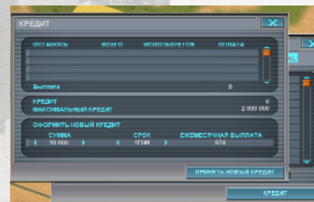


Окно просмотра финансовой отчетности вызывается из главной инструментальной панели.

В окне доступны закладки: финансовая отчетность за месяц, финансовая отчетность за год, сводная отчетность.

Финансовая отчетность выдается по затратным и доходным статьям с возможностью изучить ее динамику по сравнению с предыдущим периодом. Внизу окна выводится суммарное изменение счета компании за отчетный период.

Окно кредита



Окно просмотра финансовой отчетности по кредитам вызывается из окна финансов.

В данном окне вы можете взять кредит на текущие расходы компании, указав сумму кредита и срок, на который вы его хотите получить. В списке кредитов отображается информация и о ранее взятых кредитах.

Просмотр региональной статистики



Окно просмотра региональной статистики вызывается из главной инструментальной панели, нажатием кнопки «Статистика». В этом окне выводится информация о деятельности вашей компании и компаний-конкурентов, действующих в этом регионе. Проанализировав данные, выводимые в окне региональной статистики, можно оценить наиболее перспективные действия, способствующие быстрейшему завоеванию вашей компанией лидирующих позиций в регионе.

В окне региональной статистики имеется пять закладок. Открыв их можно посмотреть перечень транспортных компаний штата и отчет об их развитии; графики развития транспортных компаний штата за про-

шедшие 12 месяцев; графики объема перевозок товаров каждой транспортной компании штата за прошедшие 12 месяцев; положение транспортных компаний штата на рынке по перевозкам всех грузов (тонн) и прибыли со всех перевозимых грузов ($); положение транспортных компаний штата на рынке по перевозкам пищевых продуктов (тонн) и прибыли с пищевых продуктов ($). Таким образом, на двух закладках можно посмотреть графики, и еще на двух диаграммах развития экономической ситуации по тем или иным статистическим показателям. На закладке же перечня транспортных компаний штата и отчета об их развитии видно количество грузовиков, принадлежащих каждой фирме, количество работающих в ней водителей, терминалы склады и магазины, используемые компанией, протяженность дорог и количество станций ТО построенных/принадлежащих каждой из компаний.

Карта

Изображение карты региона, в котором происходит действие выбранного сценария, вызывается из окна главной инструментальной панели, нажатием на клавишу .



В правой части окна карты имеются шесть кнопок, позволяющих выделять различные объекты для просмотра их места расположения на карте сценария. Над этими кнопками расположено окно, в котором появляются данные по просматриваемым объектам.

На приведенной иллюстрации видно, что включены опции просмотра мест расположения крупных населенных пунктов, а так же указываются возвышенности и впадины (высоты) ландшафта. Помимо того, при нажатии соответствующих клавиш, можно получить информацию о расположении крупных предприятий, автодорог, складов и СТО, предприятий добывающей отрасли.

Выводимые данные позволяют выбирать наиболее удобные места для перевозок различных видов грузов, а так же планировать развитие бизнеса.

Экран кампании

Экран регистрации кампании выводится вместе с окном главной инструментальной панели, в начале каждой новой игры.

На приведенной иллюстрации видно, что в центре экрана располагается окно с эмблемой и названием кампании, а в правом верхнем углу выведены данные о наличии у кампании денежных средств и транспорта. Оперируя клавишами «<» и «>», а так же кнопками выбора цвета, у эмблемы вашей кампании, можно видоизменить тип и цветовую гамму эмблемы. Будьте внимательны! Выбранная эмблема (товарный знак вашей фирмы) будет сопровождать вас на протяжении всей игры. Она отображается на кузовах автомобилей, в статистических данных и других местах.



Управление

Управление грузовиками

Выбор маршрута

Назначить маршрут для движения грузовика, можно открыв окно со списком транспортных средств. Выделите грузовик, которому вы хотите назначить маршрут, нажмите кнопку «Маршрут» и выберите соответствующий маршрут. Будьте внимательны! Перед выбором маршрута на грузовик должен быть назначен водитель - иначе опция выбора маршрута останется недоступной.

Соответствие типа кузова виду перевозимых грузов

Для перевозки грузов различного назначения требуются различные виды кузовов. Каждый из видов грузов может перевозиться с помощью только одного типа кузова. Помимо этого, необходимо, чтобы для перевозки различных грузов водитель имел сертификат, подтверждающий его квалификацию на право перевозки таких грузов и умение управлять автомобилем с соответствующим типом кузова.

- В фургоне можно перевозить следующие типы грузов - скот, электронику, текстиль, высоко-технологичную продукцию, бумагу, программное обеспечение.

- В рефрижераторе можно перевозить продукты.

- В цистерне можно перевозить следующие типы грузов - бензин, мазут, удобрения, химикаты.

- В самосвале можно перевозить следующие типы грузов - Зерно, Руда, Уголь.

На платформе можно перевозить следующие типы грузов - хлопок, металлоконструкции, лес, пиломатериалы.

Управление персоналом

Возможность наема водителя

Из главного инструментально меню можно вызвать окно списка штатных водителей. Это водители, которые в данный момент наняты вами и могут быть назначены на один из имеющихся у него грузовиков.

Для наема нового водителя, нужно выбрать кнопку «Нанять». Откроется окно наема водителей , где можно выбрать водителя и нанять его. После наема он появится в списке штатных водителей.

Обучение

Процесс обучения водителя виден в окне свойств водителя, открываемого двойным кликом строки с данными водителя в списке штатных водителей. Выбор сертификата, который получит водитель, производится на средней закладке окна свойств водителя. Надо выбрать сертификат, после чего нажать кнопку «Обучить». Без сертификатов, подтверждающих соответствие навыков водителя, он не может управлять транспортными средствами и перевозить соответствующие грузы. При увеличении опыта и навыков происходит автоматическое повышение зарплаты водителя.



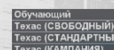
Управление станциями \ складами

Отличия транспортного терминала \ склада \ магазина

Склад можно построить в любом месте - по вашему выбору. Построить магазин можно возле целой группы объектов инфраструктуры, причем, даже возле тех, с которыми вы не предполагаете работать в дальнейшем. Это может стать эффективным средством в конкурентной борьбе. Будьте внимательны! Терминалы \ склады \ магазины должны быть построены таким образом, чтобы к ним вели подъездные пути от любой из близ проходящих дорог. Причем, на терминале высшего - третьего уровня прицепы менять возможно, а на первых двух - нет. Терминал, как правило, способен обслуживать очень малое количество предприятий - редко более 1-2. А магазин может получать грузы с большего числа предприятий.

Типы сценариев

В экономическом симуляторе *"Hard Truck Tycoon"*, предусмотрено четыре типа сценариев развития ситуации. События происходят на территориях четырех различных штатов: Техас, Вашингтон и Оригон, Вайоминг (обучающий сценарий). Предусмотрены типы сценариев: обучающий, свободный, стандартный и кампания.



В обучающем сценарии (Вайоминг) воспроизводятся игровые события со специальными пояснениями, позволяющие понять основные принципы игры освоить управление ею.

В свободном сценарии контракты на перевозку грузов не предлагаются. Игрок может осуществлять все перевозки и развитие компании произвольно, по собственному усмотрению.

В стандартном сценарии все предлагаемые к исполнению контракты являются не обязательными. Но, тем не менее, контракты предлагаются, что позволяет затрачивать меньше времени на самостоятельные поиски контрактов.

В сценарии кампания имеются обязательные и необязательные для исполнения контракты.

Обязательный контракт будет выполнен, если грузоперевозки, описываемые в контракте, будут закончены игроком в полном объеме до срока завершения контракта и будет не выполнен, если на момент окончания контракта часть груза не будет вывезена.

Поскольку такой контракт обязателен для исполнения, при его невыполнении действие сценария прекращается, а игра заканчивается.

Необязательный контракт отличаются от обязательных тем, что при его невыполнении со счета игрока снимается штраф, при этом действие сценария не прекращается и игра не заканчивается.



«Горячие клавиши»

Клавиша	Действие
[Space]	Пауза
[+] NumPad	Увеличить скорость игры
[-] NumPad	Уменьшить скорость игры
[r]	Открыть меню "дороги" в панели строительства
[r] -> [s]	построить стандартную дорогу
[r] -> [w]	построить широкую дорогу
[r] -> [f]	построить 4-х полосную дорогу
[r] -> [x]	построить 6-и полосную дорогу
[b]	Удалить дорогу
[t]	Открыть меню "транспортные объекты" в панели строительства
[t] -> [s]	открыть меню "СТО"
[t] -> [s] -> [s]	построить СТО
[t] -> [t]	открыть меню "транспортный терминал"
[t] -> [t] -> [s]	построить малый транспортный терминал
[t] -> [t] -> [m]	построить средний транспортный терминал
[t] -> [t] -> [l]	построить большой транспортный терминал
[t] -> [r]	открыть меню "склад"
[t] -> [r] -> [s]	построить малый склад
[t] -> [r] -> [m]	построить средний склад
[t] -> [r] -> [l]	построить большой склад
[1] NumPad	Поворот здания, при установке на ландшафт, против часовой стрелки
[3] NumPad	Поворот здания, при установке на ландшафт, по часовой стрелки
[m]	Открыть карту региона
[m] -> [l]	выбрать закладку "ландшафт" в карте региона
[m] -> [r]	выбрать закладку "ресурсы" в карте региона
[m] -> [i]	выбрать закладку "инфраструктура" в карте региона
[m] -> [o]	выбрать закладку "транспортные объекты" в карте региона
[m] -> [v]	выбрать закладку "грузовики" в карте региона
[+]	Приблизить камеру
[-]	Удалить камеру
[F6]	сделать скриншот
[1]	Открыть окно " Транспорт" со списком транспортных средств
[1] -> [b]	купить транспортное средство
[1] -> [t]	поменять транспортное средство
[1] -> [r]	выбрать маршрут для транспортного средства
[1] -> [d]	нанять водителя на транспортное средство
[1] -> [s]	продать транспортное средство
[2]	Открыть окно "Водители" со списком водителей
[2] -> [h]	нанять водителя в компанию
[2] -> [f]	уволить водителя из компании
[3]	Открыть окно "Маршруты" со списком созданных маршрутов
[3] -> [n]	создать новый маршрут
[3] -> [e]	редактировать существующий маршрут
[3] -> [d]	удалить маршрут
[3] -> [t]	назначить на маршрут транспортное средство
[4]	Открыть окно "Объекты" со списком объектов транспортной системы.
[5]	Открыть окно "СТО" со списком СТО.
[5] -> [d]	удалить СТО
[6]	Открыть окно "Индустрия" с списком объектов инфраструктуры
[7]	Открыть окно "Контракты" со списком контрактов
[7] -> [c]	отменить контракт
[8]	Открыть окно "Финансы" со списком финансовых отчетов
[8] -> [l]	взять кредит
[9]	Открыть окно "Статистика"
[0]	Открыть список игровых сообщений
[0] -> [d]	удалить сообщение
[y]	Открыть системное меню
[y] -> [s]	выбрать опцию "Сохранить игру" в системном меню
[y] -> [l]	выбрать опцию "Загрузить игру" в системном меню
[y] -> [v]	выбрать опцию "Видео установки" в системном меню
[y] -> [a]	выбрать опцию "Аудио установки" в системном меню
[y] -> [g]	выбрать опцию "Игровые установки" в системном меню
[y] -> [m]	выбрать опцию "Выйти в меню" в системном меню
[y] -> [q]	выбрать опцию "Выйти в Winows" в системном меню
[z]	Включить/отключить автосоединение транспортных объектов с дорожной сетью
[h]	Скрыть/показать все панели меню
[Shift]+ [h]	Скрыть/показать информационное меню
[Ctrl] + [h]	Скрыть/показать меню постройки
[Ctrl] + [ЛС]*	Повернуть камеру влево
[Ctrl] + [ПС]**	Повернуть камеру вправо

Главное меню

[c]	Создать сценарий
[s]	Загрузить сценарий
[l]	Загрузить сохраненную игру
[l] -> [del]	удалить сохраненную игру
[m]	Многопользовательская игра
[m] -> [r]	обновление списка серверов
[m] -> [i]	соединение по IP
[m] -> [s]	подключиться к серверу
[m] -> [c]	создать многопользовательскую игру
[r]	Авторы
[o]	Настройки игры
[o] -> [Enter]	применить настройки

Во всех меню этого уровня

[Esc]	Назад
[Enter]	Играть

*ЛС - Левая Стрелка
**ПС - Правая Стрелка

Используемые в игре транспортные средства

1961 - модель KW900

Грузовики модели «KW900» являются самыми известными представителями легендарной серии . Машина имеет классическую компоновку кабины с вынесенным вперед моторным отсеком. Масса грузовика модели «KW900», с монтируемым кузовом - до 25 тонн, а автопоезда, с тягачом «KW900» - до 42 тонн. Силовая установка способна развивать мощность от 250 до 600 л.с.

1961 - модель KW100

Модель KW100 - грузовик средней грузоподъемности, предназначенный для буксировки лёгких автопоездов, массой до 28 тонн. Именно на такой грузовик, в 1950 году Кемвортом, был впервые установлен спальный отсек для водителя. Автомобиль мог быть оснащен двигателями, способными развивать мощность от 210 до 525 л.с..

1982 - модель KW900L

Эти автомобили пришли на смену серии «KW900». Они мало похожи на своих предшественников. Усиленная рама, применение более мощных двигателей (300-607 л.с.), усиленные подвески и коробки передач (9-18 передач) разных производителей. Все это позволяет отнести их к классу тяжелых грузовиков, способных развивать скорость до 140 км/ч. Модель KW900L имеет допустимую массу грузовика с монтируемым кузовом до 25 тонн, а автопоезда с тягачом - 72 тонны.

1984 - KW100E «Aerobine»

Этот автомобиль пришел на смену бескапотному грузовику KW100. В его конструкции использованы новейшие технологии, пришедшие в автомобилестроение в начале 80-х годов XX века. KW100, по желанию заказчика, может быть оснащен любым из предлагаемых двигателей, мощностью до 600 л.с.. Так же, по желанию заказчика, машина может комплектоваться различными подвесками и коробками передач. Максимальная скорость - до 140 км/ч.

1985 - модель KWT600A

Эти машины заслужили себе хорошую репутацию, работая как в качестве тяжелых грузовиков - тягачей магистральных автопоездов, так и в качестве тяжелых буксировщиков, работающих на стройках, где эти машины использовались для перевозки большеразмерной строительной техники, стройматериалов и других крупногабаритных грузов.

1990 - модель KWT400

KWT400 - грузовик средней грузоподъемности. Он не предназначен для буксировки прицепов с тяжелыми тракторами и многотонными, строительными блоками. Его задача - скоростная перевозка грузов средних объемов.

1994 - модель KWT450

Этот грузовик способен работать как в качестве машины средней грузоподъемности, заменяя, например, модель KWT400, так и в качестве тяжелого грузовика при условии соответствующей комплектации, способной обеспечить ему такие возможности. В зависимости от модификации, на автомобиль может быть установлен двигатель, способный развивать мощность от 195 до 610 л.с..

1996 - модель KWT2000

Эта машина является наиболее комфортабельным магистральным тягачом в модельном ряду грузовиков компании Кемворт. Его обтекаемые формы, улучшающие аэродинамику автомобиля, позволяют понизить расход топлива на скоростях до 140 км/ч.

1962 - серия mF

Шасси модели «mF», позволяет отнести машину к классу тяжелых грузовиков. Эти машины могли достигать массы 35 тонн,

Модельный ряд серии «mF», помимо двигателей собственного производства оснащался двигателями других фирм. Эти силовые агрегаты были способны развивать мощность от 180 до 375 л.с.. Машина имела 10-ступенчатую коробку передач.

1965 - серия MR

Эта серия грузовиков была многофункциональна. Она предназначалась, как для грузоперевозок на дальние расстояния, так и для локальной транспортировки грузов, в основном в строительной отрасли. То есть грузовики серии «MR» были машинами средней грузоподъемности.

1975 - серия «Voyageliner»

Этот грузовик был создан с учетом опыта постройки и эксплуатации грузовиков серии «mF». В итоге получился новый, улучшенный бескапотный тягач, оснащавшийся различными двигателями, развивавшими мощность от 235 до 525 л.с.. «Voyageliner» относился к классу тяжелых грузовиков. Грузоподъемность машины была повышена - до 15 тонн для грузовика с монтируемым кузовом и до 73 тонн для автопоезда на основе тягача «Voyageliner».

1977 - серия «MW Megaliner»

Новый магистральный тягач - «MW Megaliner» имел классические, угловатые формы кабины и обилие хромированных элементов внешней отделки. Грузовик оснащался удобным спальным отсеком, подвеской, рассчитанной на скоростные режимы движения, многоступенчатыми коробками передач и двигателями, развивавшими мощность от 175 до 500 л.с.. Многие из этих агрегатов выпускались Макком, но использовались и узлы, предлагаемые другими производителями. Машины серии «MW» имели массу от 15 до 40 т. « Megaliner» относился к классу тяжелых грузовиков.

1983 - «HM Miltiliner»

«HM Miltiliner» отличается от других типов тягачей условиями повышенной комфортности. В зависимости от модификации, машина может оснащаться дизельными двигателями, развивающими мощность от 250 до 525 л.с. По желанию заказчика, «HM Miltiliner» может комплектоваться различными коробками передач.

1985 - «Megaliner WR2»

Данная модель сделана на базе автомобиля «RW Superliner». По желанию заказчика, «Megaliner WR2» может оснащаться двигателями любых производителей, мощностью от 300 до 500 л.с., при этом, в зависимости от типа кузова или прицепа, его грузоподъемность колеблется в пределах 25-60 тонн.

1990 - серия CH, вариант «Mirrorium»

Под названием «Mirrorium» выпускалась целая серия машин, начиная с модели 602 до 713 модели. Они оснащались двигателями мощностью от 285 до 507 л.с. Вес грузовиков с монтируемым кузовом колебал-

ся от 15 до 38 тонн. Данную модель можно отнести к машинам тяжелого класса, предназначенным для дальних перевозок тяжеловесных и крупногабаритных грузов.

1990 - серия CS «Midwinter»

Грузовики «Midwinter» предназначены для развоза грузов по внутренним дорогам и улицам населенных пунктов. «Midwinter», благодаря своей не очень большой грузоподъемности (до 7,5 т), способен разгоняться значительно быстрее, чем многие большегрузные автомобили. По выбору заказчика, грузовик может оснащаться двигателями, развивающими мощность от 175 до 210 л.с.. Основная специализация грузовиков «Midwinter» - перевозка продуктов питания, мебели и других грузов различного назначения.

1999 год - модель MLE

Модель MLE изначально проектировалась в качестве шасси для мусоровозов. Машина, грузоподъемностью до 35 тонн, оснащена всем необходимым для выполнения столь специфических функций.

1999 год - «Minion»

Грузоподъемность машины с монтируемым кузовом 15,9 тонны, автопоезда с тягачом «Minion» - 23,6 тонны. По желанию заказчика машина может оснащаться двигателями мощностью от 304 до 466 л.с., коробками передач и подвесками производства, как самого Макка, так и других фирм.

1967 - модель 388

В 60-х годах XX века, автопоезд, с тягачом 288 мог достигать массы 70 тонн, а эта же машина с монтируемым на ее шасси кузовом - 38 тонн. В зависимости от модификации, на машину могли устанавливаться двигатели, выпускавшиеся различными производителями. В их числе имелись рядные 6-, а так же V-образные 8- и 12-цилндровые дизели, развивавшие мощность от 250 до 400 л.с.

1967 - модель 459

Этот автомобиль создан на базе 288 и являлся самой мощной машиной во всем модельном ряду тягачей, выпускавшихся в конце 60-х, начале 70-х годов XX века. На машину устанавливались двигатели разных производителей максимальной мощностью до 600 л.с.. Благодаря удачной конструкции и высокой энерговооруженности, эти грузовики могли работать в составе автопоездов массой до 113 тонн, а машины с монтируемым на ее раме кузовом могли достигать веса в 38 тонн. По желанию заказчика на автомобиль устанавливались 5-, 8-, 10-, 12-, 16- и 18-ступкнчатые коробки передач, а так же любые типы подвесок с любым сочетанием ведущих и ведомых колес. Максимальная скорость грузовика составляла 130 км/ч.

1973 - 300 модель «Mod-Ranger»

300 «Mod-Ranger» - грузовик средней грузоподъемности. Обычно используется в качестве развозной машины. Для внутригородских перевозок, выпускается с двигателями мощностью от 192 до 304 л.с.. В зависимости от модификации полный вес автомобиля колеблется от 13,6 до 16 тонн.

1974 - шасси 400FLC

Шасси 400FLC создавалось специально для мусоровоза или автомобиля с увеличенной площадью грузовой платформы, для использования на стройплощадках. Грузоподъемность машины в базовой комплектации - 20,4 - 35,0 тонн. Мощность устанавливаемых двигателей от 192 до 300 л.с.

1978 - модель 451

Модель 451 - универсальное шасси, на базе которого строились грузовики, магистральные тягачи, строительные машины, с бетономешалками и подъемными кранами. На основе этого шасси создавались тяжелые полноприводные автомобили, а так же тягачи для буксировки тяжеловесных прицепов, массой до 102 тонн. На модель 451, в зависимости от модификации, устанавливались двигатели, развивавшие мощность от 192 до 600 л.с. Полная масса машин, на базе модели 451, с монтируемым кузовом могла достигать 40,9 тонны, а автопоездов - 102 тонн.

1989 - модель 479

Выпуском этого грузовика фирма отметила свой 50-летний юбилей. Именно так появилась обновленная версия 459. По выбору заказчика, автомобили оснащались двигателями мощностью от 307 до 605 л.с., 9-18-ступенчатыми коробками передач При полной массе автомобиля с кузовом, монтируемым на раме 14,5-35,4 тонны, а автопоезда - 36,3 - 72,6 тонны, 479 способен разгоняться до скорости в 140 км/ч.

1989 - модель 457

Разработанное, как дальнейшее развитие модели 451, шасси 457 было универсальной платформой для создания на ее базе машин различного назначения. Имея полную массу от 13,6 до 42,1 тонны, и оснащаясь двигателями мощностью от 218 до 608 л.с., автомобиль, после необходимого дооборудования, мог стать магистральным седельным тягачом, или мусоровозом, или строительной машиной. Магистральные же версии, имея 9 - 18 ступенчатые коробки передач, были способны развивать скорость до 140 км/ч.

1989 - модель 420 FLC

Этот тип шасси был разработан, как замена выпускавшейся ранее версии мусоровоза с бескапотной кабиной. Для установки на автомобиль модели 420 FLC, предлагается ряд двигателей, мощностью от 215 до 310 л.с. При полной массе 14,5 - 35,4 тонны, скорость движения грузовика по шоссе может достигать 110 км/ч.

1995 - модель 462

Это шасси для бескапотной машины, создано как альтернатива грузовикам, с расположением моторного отсека перед водительской кабиной. По выбору заказчика, машина может оснащаться двигателями, способными развивать мощность от 354 до 608 л.с. Полная масса машины, с кузовом, монтируемым на раму, достигает 30,9 тонны, а автопоезда - 102 тонны.

1999 год - модель 487

Конец 90-х годов XX века ознаменовался повышением качества сборки автомобилей, улучшением их дизайна и повышением уровня комфорта. В этом плане, модель 487 является ярким представителем своего времени. Для повышения экономичности она имеет обтекаемую кабину. Так же у нее повышена мощность и скорость, по сравнению с предшественниками.

2000 год - модель 370

Основная специализация машин такого класса - доставка небольших партий грузов. Максимальная скорость - до 110 км/ч, мощность до 360 л.с..





Встречающиеся в игре строения и объекты

Объекты транспортной системы



Дорога городская

Городскую, в отличие от загородных дорог, можно строить лишь под прямым углом к другим городским улицам и дорогам. Так же, городская дорога дороже загородных дорог, из-за наличия коммуникаций и тротуаров. Максимальная скорость движения по городским дорогам до 60км/ч.



Дорога загородная двухполосная

Загородную, в отличие от городских дорог, можно строить в любых направлениях и под любым углом к другим транспортным коммуникациям. Отсутствие необходимости в прокладке коммуникаций и пешеходных дорожек уменьшает её стоимость. Однако, такие дороги нельзя строить в городах, так как регулировка движения на них упрощена, или отсутствует вовсе. Рекомендуется строить двухполосные участки дорог не длиннее 30 километров. При увеличении их протяженности вероятно образование пробок и заторов.



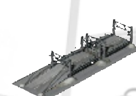
Дорога загородная четырехполосная

Пропускная способность четырехполосных дорог выше, чем двухполосных, но ниже, чем у автомагистралей. Скорость движения по четырехполосной дороге, может достигать 80 км/ч. Рекомендуемая протяженность от 20 до 100 километров.



Автомагистраль

Автомагистраль - дорога приспособленная для скоростного движения автомобильного транспорта. Автомагистрали являются наиболее дорогостоящими в постройке, но способны обеспечить скоростное движение автотранспорта на значительные расстояния, то есть, обладают самой большой пропускной способностью среди всех типов дорог.



Мост

При прокладке дорожного полотна, мосты проектируются и строятся «автоматически», в наиболее удобных для этого местах. Цена мостов включена в общую стоимость прокладываемой дороги.



Эстакада

Эстакада - представляет собой одну из разновидностей мостов. При прокладке дорожного полотна, эстакады и дорожные развязки проектируются и строятся «автоматически», в наиболее удобных для этого местах. Цена эстакад и развязок включена в общую стоимость прокладываемой дороги.



Тоннель

При прокладке дорожного полотна, тоннели проектируются и строятся «автоматически», в необходимых местах. Цена тоннелей включена в общую стоимость прокладываемой дороги.



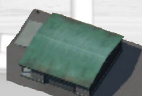
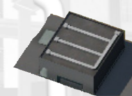
Станция ТО

Станция технического обслуживания (СТО), как правило, объединена в общий блок с гаражом или стоянкой для грузовиков. На территории СТО имеется весь перечень инструментов и диагностических приборов, необходимых для ремонта и технического обслуживания двигателей, ходовой части, рулевого управления и других узлов и агрегатов автомобилей. Все станции технического обслуживания однотипны.




Транспортный терминал

Транспортный терминал предназначен не только для производства погрузочно-разгрузочных работ, но и для выполнения всего комплекса операций, связанных с обработкой грузов, доставляемых автотранспортом. Для вывоза грузов с любого предприятия, вблизи него должен быть построен транспортный терминал, иначе отгрузка продукции будет невозможна. Как правило, грузовые терминалы, в отличии от магазинов, имеют серьезные ограничения расстояний для получения грузов. Поэтому они крайне редко способны обслуживать одновременно более одного предприятия. Имеется три типа транспортных терминалов, различающихся по вместимости и стоимости эксплуатации. Кроме того, в терминале третьего типа можно менять прицепы и кузова грузовиков.

Транзитный склад

Транзитный склад - сооружение, состоящее из складского здания к которому подходят подъездные пути. Транзитный склад служит промежуточным звеном для перегрузки грузов с автотранспорта на другие виды транспортных средств, а так же является перевалочным складом временного хранения для грузов, перевозимых на большие расстояния. То есть обеспечивает разбиение слишком длинных маршрутов на более короткие, а помимо того, позволяет произвести перегрузку грузов с длинномерных грузовиков на развозные. Имеется три типа транзитных складов различающихся по габаритам, вместимости и стоимости.

Магазины

Магазин выглядит как здание или группа зданий, к которым ведут подъездные пути, а прилегающие к ним территории оборудованы стоянками для автотранспорта. Правильно расположив магазины можно сокращать время выполнения собственных контрактов и перехватывать инициативу у конкурентов. Этого возможно добиться благодаря тому, что магазины обеспечиваются необходимыми грузами в первую очередь, и только после их заполнения отгрузка товаров может производится на склады. Магазины способны только лишь потреблять товары, поэтому их нельзя использовать в качестве перевалочных баз и транзитных складов. Магазины, в отличии от транспортных терминалов, способны получать продукцию предприятий удаленных от них на значительные на расстояния. Имеется три типа магазинов, различающихся по габаритам, вместимости и стоимости.

Объекты инфраструктуры

Магазин для покупки транспорта

Для приобретения грузовиков, тягачей и кузовов различных типов, имеется специализированный автомагазин. При приобретении транспортных средств, необходимо учитывать их стоимость, которая, в случае покупки каждого транспортного средства, будет «автоматически» вычитаться из средств вашей фирмы. При покупке транспортных средств, будьте внимательны! Приобретение слишком дешевых или же слишком дорогих транспортных средств должно быть оправдано производственной необходимостью.

Общие особенности объектов инфраструктуры

Все объекты инфраструктуры, по объему потребляемых и производимых товаров, подразделяются на шесть уровней. Объекты первого уровня производят и потребляют самое минимальное количество грузов. Объекты всех последующих уровней потребляют и производят большее количество грузов. Повышение уровня объекта характеризует его укрупнение и происходит в том случае, если на объект регулярно ввозятся/вывозятся различные потребляемые или производимые им грузы.

Нефтезавод



Нефтезавод предназначен для переработки сырой нефти и получения из нее нефтепродуктов. Перевозки нефтепродуктов связаны с повышенной опасностью, по этому вы должны будете использовать кузов-цистерну, и водитель должен обладать лицензией «D».

Мусоросжигательный завод

Мусоросжигательный завод занимается переработкой различных видов мусора. Перевозка мусора требует наличия специального автотранспорта, по этому вы должны будете использовать мусоровоз. Специальной, водительской лицензии для таких перевозок не требуется.

Заправочная станция

Заправочная станция (бензоколонка) является основным объектом розничной продажи топлива конечным потребителям. Перевозки нефтепродуктов связаны с повышенной опасностью, по этому вы должны будете использовать кузов-цистерну, и водитель должен обладать лицензией «D».

Теплоэлектростанция.

Перевозки топлива для теплоэлектростанций связаны с повышенной опасностью, по этому вы должны будете использовать кузов-цистерну, и водитель должен обладать лицензией «D».

Ферма

Фермы являются сельско - хозяйственными предприятиями. Они производят различную сельско - хозяйственную продукцию.

Поле

На полях зерновых культур выращивают зерновые и зерно - бобовые растения. На полях агрокультур выращивают овощи, не выращиваемые на полях зерновых культур.

Шахта

Одними из видов предприятий по добыче полезных ископаемых являются угледобывающие и рудодобывающие шахты. Перевозки угля и руды требуют наличия автотранспорта повышенной грузоподъемности. Специальной, водительской лицензии для таких перевозок не требуется.

Металлургический завод

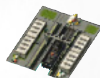
Перевозки руды и металлоконструкций требуют наличия автотранспорта повышенной грузоподъемности. Специальной, водительской лицензии для таких перевозок не требуется.

Химический завод



Перевозки химических ресурсов связаны с повышенной опасностью, по этому вы должны будете использовать кузов-цистерну, и водитель должен обладать лицензией «D».

Судостроительный завод



Для перевозки металлоконструкций и других крупногабаритных грузов, необходимых судоверфям, требуются кузова различных типов. Вы должны будете использовать те типы кузовов, которые подходят для перевозки соответствующих грузов.

Лесокомбинат и лесозаготконтора



Лесозаготовительная контора - промышленное предприятие, производящее рубку леса и заготовку товарной древесины. Лесокомбинаты перерабатывают заготовленную древесину. Перевозки древесины во многом похожи на перевозку других крупногабаритных грузов. Для их осуществления требуются большегрузные машины. Поэтому вы должны будете использовать те типы кузовов, которые подходят для таких перевозок. Специальной, водительской лицензии для таких перевозок не требуется.

Фабрика



Для перевозки различной продукции и сырья требуются кузова различных типов. Поэтому вы должны будете использовать те типы кузовов, которые подходят для перевозки того или иного груза, причем водитель должен обладать соответствующей лицензией, позволяющей ему эксплуатировать машину с выбранным вами типом кузова.

Фабрика текстиля



Специальной, водительской лицензии для перевозки текстиля не требуется.

Фабрики полупроводников и высоких технологий, Центр программного обеспечения



Фабрика по производству полупроводников выпускает элементную базу и комплектующие, для сборки компьютеров и современной бытовой техники.

Фабрика высоких технологий является специализированным сборочным производством, выпускающим бытовую электронику и компьютеры.

Центр программного обеспечения занимается разработкой и производством программного обеспечения для компьютеров.

Наиболее удобный кузов для перевозки продукции этих предприятий - фургон. Специальной, водительской лицензии, для перевозки программного обеспечения не требуется.

Город



Город является основным потребителем, практически всех, наименований товаров. Помимо того городские объекты образуют значительное количество мусора, который нужно регулярно вывозить. принято называть такой населенный пункт, жители которого, как правило, не заняты в сельско - хозяйственном производстве.

Порт



Порт предназначен для стоянки судов, складирования грузов, погрузочно-разгрузочных и других работ.

Федеральный склад



Федеральный склад отличается от частных складов тем, что является хранилищем товаров, контролируемым федеральными властями.

Техническая поддержка.

Служба Технической Поддержки ЗАО «Бука»
Работает с понедельника по пятницу с 10-00 до 15-00
Адрес: 115230, Россия, Москва,
Каширское ш. д.1 стр.2 «Бука»
Тел.: +7 (095) 111-5156
http://www.buka.ru/cgi-bin/show_more.pl?option=Techsupport

- здесь вы найдете описание игры, патчи, прохождения.

help@buka.ru - по данному адресу вы сможете получить консультацию, но только в том случае, если вы являетесь зарегистрированным пользователем. Вы являетесь зарегистрированным пользователем, если регистрационная карта, которая шла в комплекте с игрой, которую вы купили, была заполнена вами, отослана нам по почте и обработана нами.

ПРЕЖДЕ ЧЕМ ОБРАЩАТЬСЯ В СЛУЖБУ ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ПРОЧТИТЕ, ПОЖАЛУЙСТА, СЛЕДУЮЩУЮ ИНФОРМАЦИЮ:

1. При обращении за технической поддержкой, пожалуйста, указывайте полную конфигурацию компьютера, используемую версию Windows и DirectX, подробно опишите возникшую проблему.
2. Если Вы хотите получить ответы на конкретные вопросы по прохождению игры, Вы должны быть зарегистрированным пользователем. В письме Вы должны указать фамилию и регистрационный номер. Только в этом случае мы обязательно Вам ответим!

Извините, но:

3. Прохождение игр не высылается! Его можно искать в Форуме.
4. Коды к играм не высылаются!
5. За проблемы, связанные с конфигурацией компьютера, некорректной работой программ других производителей и конфликтами с предварительно установленными пиратскими версиями, компания «Бука» ответственности не несет.
6. По все вопросам, касающимся работы операционной системы Windows 95/98/NT/2000/XP, Вы можете получить консультации в центре поддержки Microsoft: тел.(095)916-7171; 125252, Москва, а/я 70, АО Microsoft.

Авторы
G5 Software

Ведущие гейм-дизайнеры:
Александр Валенсия,
Никита Герасимов

Ведущие программисты:
Лейла Асланова,
Алексей Василенко

Ведущий художник:
Макс Рюмин

Менеджеры проекта:
Алик Табунов, Олег Левченко

Продюсер / G5 Software:
Влад Суглобов

Дизайнер миссий:
Роман Облизин

Программирование:
Михаил Кулагин,
Владимир Давидович,
Олег Зубарков,
Сергей Мальцев

Художники:
Сергей Хахин,
Дмитрий Давыдов,
Евгений Бунин,
Николай Макаров,
Александр Толстых,
Денис Ильин,
Мария Линцбах,
Виталий Тев,
Светлана Полохина,
Антон Верещагин,
Всеволод Мартыненко,
Евгения Оснос,
Елена Успенская,
Омар Набиев

Менеджер по аутсоурсингу:
Тимофей Садовский

Саундтрек:
Павел Стебаков

Композитор и звукорежиссер:
Павел Стебаков

Полиграфия:
Максим Рюмин,
Сергей Хахин,
Евгений Бунин

Писатель:
Юрий Жучков

Ведущий тестер:
Дмитрий Ануфриев

Тестирование:
Виктор Артамонов,
Дмитрий Ануфриев,
Денис Алещенко

Менеджер по связям с общественностью:
Андрей Акимов

Системные администраторы:
Николай Илларионов,
Александр Янковский

Юрист:
Евгений Шульц

Менеджмент:
Исполнительный директор:
Влад Суглобов
Арт-директор:
Максим Рюмин
Директор по разработке:
Алик Табунов;
Финансовый директор:
Сергей Шульц

Бука

Продюсеры:
Иван Бунаков,
Артем Чуканов,
Сергей Бобков
Старший продюсер:
Иван Мороз

Менеджеры по продвижению продукта:
Алексей Писклюков,
Юрий Вирич

Технический эксперт:
Кирилл Бестемьянов

Эксперт по звуку:
Руслан Дмитриев

Художники-дизайнеры:
Санан Ушанов,
Даниелла Климашевская

PR-менеджер:
Алексей Пастушенко

Ассистенты продюсера:
Николай Сафронов,
Алексей Пешехонов

Менеджер по новым командам:
Николай Сафронов
Координатор бета-тестирования:
Александр Пак

Старший тестер:
Иван Райнов

Тестеры компании «Бука»:
Екатерина Мышенко,
Иван Рид,
Алексей Чеботарев,
Евгений Попов,
Александр Полосин,
Антон Епишин

Тестеры:
Денис Соколов, Петр Беляев,
Дария Юрина, Виталий Гусаров,
Николай Карнишин,
Михаил Матюшов

Верстка руководства пользователя:
Илличевский Степан

Менеджеры по продажам:
Елена Антонова,
Максим Алексеев,
Ольга Полковникова,
Евгений Самсонов,
Валерий Тихвинский

Торговый маркетинг:
Александр Кочетков,
Татьяна Васекина,
Ирина Белозерова,
Павел Григорьев,
Наталья Анкундинова,
Светлана Самсонова,
Лариса Евдокимова

Комьюнити-менеджер:
Александр Ковалев

Экспертный совет:
Максим Н. Михалев,
Максим С. Михалев, Иван Мороз,
Татьяна Устинова,
Виталий Харитоненко

Юридическая поддержка:
Георгий Виталиев

Техническая поддержка:
Евгений Дмитриев

Генеральный директор:
Александр Михайлов

Финансовый директор:
Марина Равун

Руководитель отдела маркетинга:
Максим Н. Михалев

Руководитель коммерческого отдела:
Татьяна Устинова

Руководитель отдела разработок:
Иван Бунаков

Отдельное спасибо:
Владимиру Миняеву,
Алле Пашутиной,
Сергею Руденко,
Ирине Изотовой,
Максиму Вахитову,
Роману Потапкину ,
Ларисе Алексеевой,
Дмитрию Кулешову,
Марине Равун,
Игорю Устинову

Лицензионный договор

ДОГОВОР О ПОЛУЧЕНИИ АВТОРСКИХ ПРАВ
НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММЫ *«Hard Truck Tycoon»* ДЛЯ ЭВМ С
КОНЕЧНЫМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ («ОБЕРТОЧНАЯ» ЛИЦЕНЗИЯ)

УСТАНАВЛИВАЯ ДАННУЮ ПРОГРАММУ ДЛЯ ЭВМ, КОНЕЧНЫЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ ТЕМ САМЫМ ВЫРАЖАЕТ СВОЕ СОГЛАСИЕ СО СЛЕДУЮЩИМИ ПОЛОЖЕНИЯМИ:

1. Данная программа для ЭВМ и прилагаемая к ней документация являются объектами авторского права ЗАО *«Бука»* и ЗАО *«G5 Software»*.
2. Став законным владельцем экземпляра данной программы для ЭВМ и прилагаемой к ней документации, конечный пользователь получает имущественное право установить ее на одной персональной ЭВМ типа IBM PC, а также эксплуатировать ее с соблюдением условий настоящего Договора и содержащихся в документации правил.
3. Ни данная программа для ЭВМ, ни документация не могут копироваться конечным пользователем полностью или частично в целях извлечения коммерческой выгоды, за исключением изготовления одной резервной копии и только в архивных целях. Уведомление об авторском праве и товарные знаки, проставленные на данной версии и документации, должны сохраняться конечным пользователем.
4. Конечный пользователь может передавать приобретенные им экземпляр программы для ЭВМ с документацией или их копии третьим лицам при соблюдении следующих условий: конечный пользователь должен убедиться в согласии третьих лиц с положениями настоящего Договора; конечный пользователь не имеет права использовать данную программу для ЭВМ и документацию и все их копии в целях коммерческой выгоды и (или) распространять их на возмездной основе; для поставки приобретенной программы для ЭВМ и документации в зарубежные страны конечный пользователь должен получить разрешение ЗАО *«Бука»*.
5. ЗАО *«Бука»* предоставляет следующие гарантии:
а) носители информации (дискеты, диски, ленты и т.д.) не содержат дефектов, приводящих их к неработоспособности;
б) на носителях информации данная версия программы для ЭВМ содержится в полном объеме, соответствующем документации;
в) выполняемые программой для ЭВМ функции соответствуют указанным в документации. Гарантийный срок составляет 60 дней с даты получения конечным пользователем экземпляра данной программы для ЭВМ и документации. В соответствии с настоящей гарантией конечному пользователю будет предоставлен другой запечатанный

пакет, содержащий ту же программу для ЭВМ, при условии, что выявленный дефект не возник вследствие нарушения указанных в документации правил использования программы для ЭВМ и при возврате ранее приобретенного экземпляра программы для ЭВМ с выявленным дефектом и документации.

6. Приведенная выше гарантия является единственной, предоставляемой конечному пользователю в отношении приобретенной им программы для ЭВМ. Эта гарантия не может быть передана любому последующему пользователю.

7. При нанесении работой этой программы каких-либо ущербов пользователю, производитель не несет за это никакой ответственности.

Этот продукт разработан с использованием Windows Media Format Components Distribution License от *Microsoft Licensing*.

Этот продукт включает технологию, владельцем которой является корпорация *Microsoft*, и не может использоваться или распространяться без лицензии от центра лицензирования *Microsoft, GP.*

Регистрационная карточка



Запишите и запомните пять произвольных цифр
[_] [_] [_] [_] [_]

Пожалуйста, разборчиво заполните карточку и отправьте по адресу:

115230, Москва, Каширское шоссе д. 1 (к. 2), Компания «Бука».
С регистрационной карточкой вы получаете бесплатную техническую поддержку по игре и возможность выиграть ПРИЗ!
Помните! Регистрационная карточка считается действительной только с момента занесения данных пользователя в компьютер компании «Бука».

Фамилия: [_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_]
Имя: [_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_]
Пол: [_]муж. [_]жен.
Возраст: [_][_] лет
Дата рождения: [_][_]•[_][_]•[_][_][_][_] (дд.мм.гггг)
E-mail:
______________________________@____________________________
Индекс: [_][_][_][_][_][_]
Адрес (полностью):
______________________________д.________кор.__________кв.________
(Код города) Телефон: (   )
Род занятий:
[_]школьник, [_]студент, [_]работающий, [_]безработный,
другое
____

Где вы играете в игры?
[_]дома, [_]на работе, [_]у друзей, [_]в комп. клубе
Какие игровые сайты Вы посещаете?
____

Какие журналы вы читаете?
[_]Страна Игр, [_]Game.Exe, [_]Игромания, [_]Мир ПК, Какие неигровые журналы/ газеты вы читаете?
____

Какую радиостанцию вы слушаете?
[_]Радио-Maximum, [_]ULTRA, [_]Europa +, [_]Хит-FM,
[_]Наше радио, [_]Серебряный дождь, [_]Русское радио,
другое
____

Ваш любимый персонаж отечественного фильма/мультфильма/ТВ-передачи:____

____

____

Какие выходящие в этом году игры вы ожидаете больше всего?

____

Предложите вашу тему для новой игры:

____

____

Где вы купили эту игру (название и адрес магазина, телефон, e-mail):

____

____

и по какой цене

____

Что повлияло на ваше решение купить именно эту игру?
[_]рекомендации друзей, [_]реклама в журналах, [_]рекомендация продавца, [_]любимый жанр, [_]мнение журналистов, [_]имя издателя, [_]реклама в магазине, [_]информация в Интернете, [_]популярность игры, [_]демо,
другое

____

Что еще вы хотели бы получать по рассылке?

____

____

____

СПАСИБО!!!

